

Flash 5

动感网页 创意与设计

〔美〕 Hillman Curtis 著
潇湘工作室 编译

F l a s h



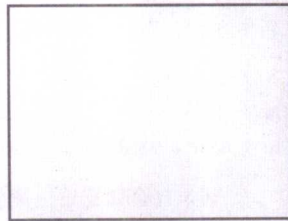
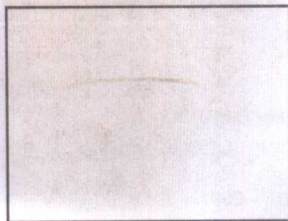
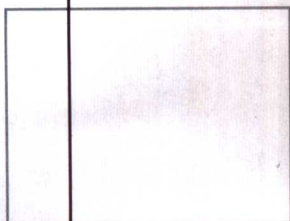
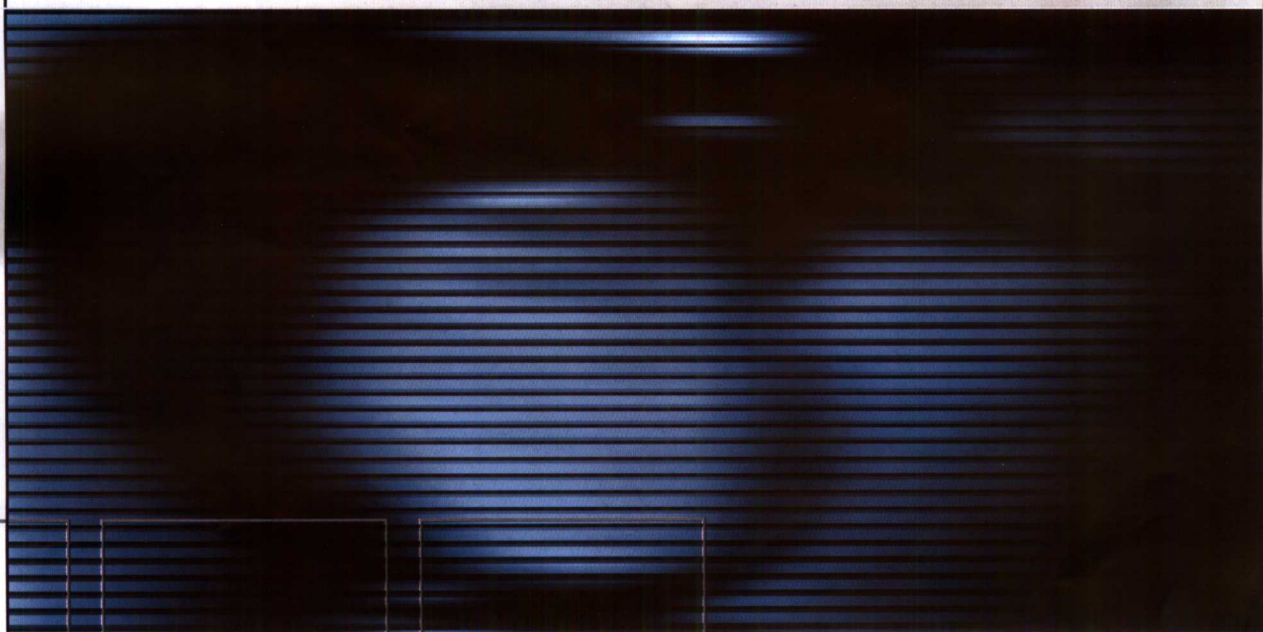
美国亚马逊网
上书店畅销书
作者最新奉献

人民邮电出版社
www.pptph.com.cn

New
Riders

Flash 5 动感网页

创意与设计



2008/10/5

[美] Hillman Curtis 著
潇湘工作室 编译

人民邮电出版社

Flash 5 动感网页创意与设计

◆ 著 [美] Hillman Curtis
编 译 潇湘工作室
责任编辑 李 际

◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号
邮编 100061 电子函件 315@pptph.com.cn
网址 <http://www.pptph.com.cn>
读者热线 010-67129212 010-67129211(传真)
北京鸿佳印刷厂印刷
新华书店总店北京发行所经销

◆ 开本:787×1092 1/16
印张:14.75 2001 年 6 月第 1 版
印数:4 001-5 500 册 2001 年 12 月北京第 2 次印刷

著作权合同登记 图字:01-2001-2051 号

ISBN 7-115-09299-0/TP·2218

定价:50.00 元

本书如有印装质量问题,请与本社联系 电话:(010)67129223

内容提要

本书以网页设计为中心，通过实例介绍Flash 5的应用。每章从介绍基本的设计思想开始，详细说明概念、设计的构想以及实现的详细过程。本书的主要内容有：文本效果的动画设计、音频的应用、网页导航的多状态翻转、类似视频的效果、3D技术、矢量视频、声音流以及Flash编程等。另外还介绍了如何向客户推销和如何吸引客户的网页设计开发过程。

本书适用于网页设计人员。

版权声明

Hillman Curtis: Flash Web Design

Authorized translation from the English language edition

published by New Riders Publishing.

Copyright © 2001 by New Riders Publishing.

All rights reserved. For sale in mainland China only.

本书中文简体字版由美国New Riders 出版公司授权人民

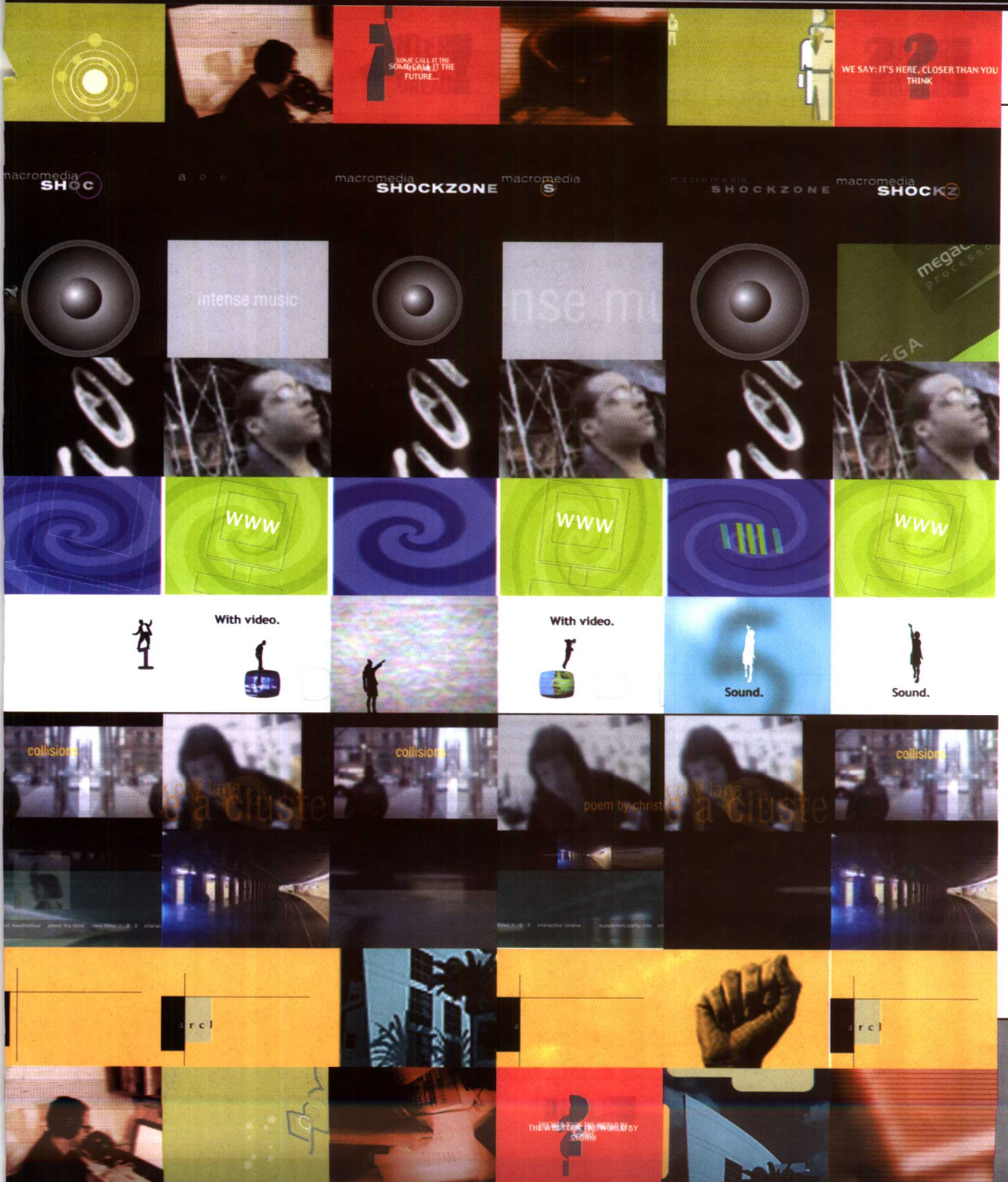
邮电出版社出版。未经出版者书面许可，对本书任何部分不得

以任何方式复制或抄袭。

版权所有，侵权必究。

DECONSTRUCTION

OOHOOO



ON | CHAPTER

“首先，我是一名设计人员，我拥有激情，深深感受到在生活中动画作为交流工具的作用。”

Movie Properties

Frame Rate:

12

fps

Width

Height

Dimensional

150 px

400 px

Master

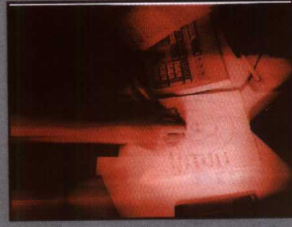
Hinte

Contents

Grid Spacing

18 px

Show grid



01:00

第1章

01:00

动画图形的艺术

- 1.1 欢迎来到hillmancurtis 01:02
- 1.2 本书的内容安排 01:03
- 1.3 Web设计的特点 01:04
 - 1.3.1 动作即信息 01:04
 - 1.3.2 向全球可视语言发展 01:05
- 1.4 全球可视语言 01:06
 - 1.4.1 处理全球可视语言 01:06
 - 1.4.2 向全球可视语言发展 01:07
 - 1.4.3 关注技术环境 01:08
 - 1.4.4 解决多任务问题 01:08
 - 1.4.5 确定情感中心 01:10
 - 1.4.6 结论 01:13

第2章

02:00

剖析：流动的单词效果

- 2.1 设计思想 02:02
- 2.2 操作步骤 02:03
 - 2.2.1 第1步：准备舞台 02:03
 - 2.2.2 第2步：设置图层 02:04
 - 2.2.3 第3步：建立背景符号 02:05
 - 2.2.4 第4步：定位标志线 02:07
 - 2.2.5 第5步：编写文字 02:08
 - 2.2.6 第6步：让文字动起来之一 02:09
 - 2.2.7 第7步：添加帧和过渡 02:12

- 2.2.8 第8步: 渐变和缩放字母 02:13
- 2.2.9 第9步: 让文字动起来之二 02:16
- 2.2.10 第10步: 创建圆 02:18
- 2.2.11 第11步: 组合圆与字母 02:20
- 2.2.12 第12步: 综合在一起 02:22
- 2.2.13 第13步: 创建拆分渐变过渡 02:24
- 2.2.14 第14步: 添加动画粒度纹理 02:26
- 2.3 结论 02:29

第3章

03:00

剖析: 短小的广告

- 3.1 设计思想 03:02
- 3.2 操作步骤 03:03
 - 3.2.1 第1步: 处理背景 03:03
 - 3.2.2 第2步: 创建蒙版 03:05
 - 3.2.3 第3步: 在FreeHand 8中设计网格元素 03:08
 - 3.2.4 第4步: 将网格导入至Flash 03:10
 - 3.2.5 第5步: 调整网格 03:11
 - 3.2.6 第6步: 用梯度设计 03:13
 - 3.2.7 第7步: 利用梯度扩充扬声器 03:14
 - 3.2.8 第8步: 让扬声器动起来 03:16
 - 3.2.9 第9步: 添加文字, 运用强烈的节奏 03:18
 - 3.2.10 第10步: 使用客户的艺术品 03:20
 - 3.2.11 第11步: 添加声音 03:24
 - 3.2.12 第12步: 优化Web的声音 03:27
 - 3.2.13 第13步: 流的预加载 03:29
 - 3.2.14 第14步: 使用Bandwidth Profiler 03:32
 - 3.2.15 第15步: 使用Size Report 03:33
- 3.3 结论 03:35

TABLE OF CONTENTS

目录

第4章

04:00

剖析：导航网页

4.1 设计思想 04:02

4.2 操作步骤 04:03

4.2.1 第1步：文件设置 04:03

4.2.2 第2步：准备视频 04:04

4.2.3 第3步：将连续位图导入Flash——创建movieclip1 04:07

4.2.4 第4步：对齐导入的位图 04:09

4.2.5 第5步：将连续位图导入Flash——创建movieclip2 04:11

4.2.6 第6步：为转出动作编写脚本 04:13

4.2.7 第7步：添加按钮区域 04:15

4.2.8 第8步：命名动画剪辑实例 04:17

4.2.9 第9步：为按钮写代码 04:18

4.2.10 第10步：设置转出动作 04:20

4.2.11 第11步：为动画添加Flash文本 04:22

4.3 结论 04:23

第5章

05:00

剖析：3D线框

5.1 设计思想 05:02

5.1.1 过程综述 05:02

5.1.2 故事板3D 05:03

5.1.3 3D建模程序 05:03

5.2 操作步骤 05:04

5.2.1 第1步：建立对象：CPU 05:04

5.2.2 第2步：设置视图 05:05

5.2.3 第3步：旋转CPU 05:05

5.2.4 第4步：将CPU导入Flash 05:07

5.2.5 第5步：令CPU居中 05:08

5.2.6 第6步：优化CPU 05:08

5.2.7 第7步：给对象赋予生命 05:11

5.2.8 第8步：向线框图中添加维 05:12

5.2.9 第9步：运动的冻结效果 05:14

5.2.10 第10步：透视图模式下的运动 05:15

5.3 结论 05:17

第6章

06:00

视频分解为矢量

- 6.1 设计思想 06:02
- 6.2 操作步骤 06:02
 - 6.2.1 第1步：创作之前的规划 06:02
 - 6.2.2 第2步：运动捕捉和位图缩减 06:03
 - 6.2.3 第3步：视频分解为矢量：位图转换为Flash中的矢量图形 06:05
 - 6.2.4 第4步：激活矢量视频 06:10
 - 6.2.5 第5步：创建反向动作 06:13
- 6.3 结论 06:15

第7章

07:00

MP3技术与声音流处理

- 7.1 设计思想 07:02
 - 7.1.1 Flash动画中的MP3画外音流 07:02
 - 7.1.2 记录并处理声音 07:04
 - 7.1.3 firewire视频捕获 07:04
- 7.2 操作步骤 07:05
 - 7.2.1 第1步：捕获音频和视频 07:05
 - 7.2.2 第2步：优化音频——标准化 07:06
 - 7.2.3 第3步：优化音频 07:08
 - 7.2.4 第4步：导出声音段 07:09
 - 7.2.5 第5步：在Flash中进行MP3音频编码 07:10
 - 7.2.6 第6步：应用全局导出设置 07:12
 - 7.2.7 第7步：集成视频和音频 07:13
 - 7.2.8 第8步：处理文字 07:16
 - 7.2.9 第9步：淡出和浮出 07:18
 - 7.2.10 第10步：智能预加载和流测试 07:19
 - 7.2.11 第11步：智能预加载 07:21
- 7.3 结论 07:23

00:09

TABLE OF CONTENTS

目录

第8章

08:00

Flash多媒体编程实例

- 8.1 设计思想 08:02
- 8.2 操作步骤 08:07
 - 8.2.1 第1步: 富有深度的ManiFestival 08:07
 - 8.2.2 第2步: 命名实例 08:09
 - 8.2.3 第3步: 外部动画剪辑对象——隧道和地铁动画剪辑 08:11
 - 8.2.4 第4步: Script对象 08:13
 - 8.2.5 第5步: Script对象: Initialize脚本 08:14
 - 8.2.6 第6步: 创建Script动画剪辑实例 08:17
 - 8.2.7 第7步: 运行初始化例程 08:17
 - 8.2.8 第8步: ManiFestival动画行为 08:19
 - 8.2.9 第9步: 组合脚本 08:21
 - 8.2.10 第10步: 翻转脚本 08:22
 - 8.2.11 第11步: 翻转脚本: 控制Line对象 08:23
 - 8.2.12 第12步: RolloverScript: 控制Dancer动画剪辑 08:24
 - 8.2.13 第13步: 在Expression Editor中建立条件语句 08:26
 - 8.2.14 第14步: RolloverScript: 控制Logo动画剪辑 08:28
 - 8.2.15 第15步: 建立RolloutScript 08:28
 - 8.2.16 第16步: RolloutScript:控制Dancer对象 08:30
 - 8.2.17 第17步: 向导航按钮添加面向对象动作 08:32
- 8.3 结论 08:37

第9章

09:00

推销自己和赢得客户

9.1 设计思想 09:02

9.1.1 打印作品 09:02

9.1.2 屏幕演示的缺陷 09:03

9.1.3 影响客户，切实交付 09:03

9.1.4 FreeHand如何使美梦成真 09:04

9.1.5 开发综述 09:04

9.2 操作步骤 09:05

9.2.1 第1步：项目分解 09:05

9.2.2 第2步：勾画介绍性的动画 09:06

9.2.3 第3步：概念设计板 09:08

9.2.4 第4步：从FreeHand转到Flash 09:09

9.2.5 第5步：设置FreeHand导出到Flash的颜色 09:11

9.2.6 第6步：组织导入对象 09:12

9.2.7 第7步：执行动画 09:13

9.2.8 第8步：导入下一个瞬间 09:14

9.3 结论 09:17

第10章

10:00

Flash资源

10.1 优秀的Flash站点 10:02

10.2 Flash技术站点 10:03

10.3 音频和软件 10:03

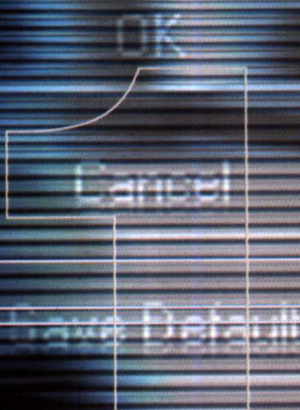
10.4 其他站点 10:04

10.5 推荐书籍 10:04

第1章

动画图形的艺术

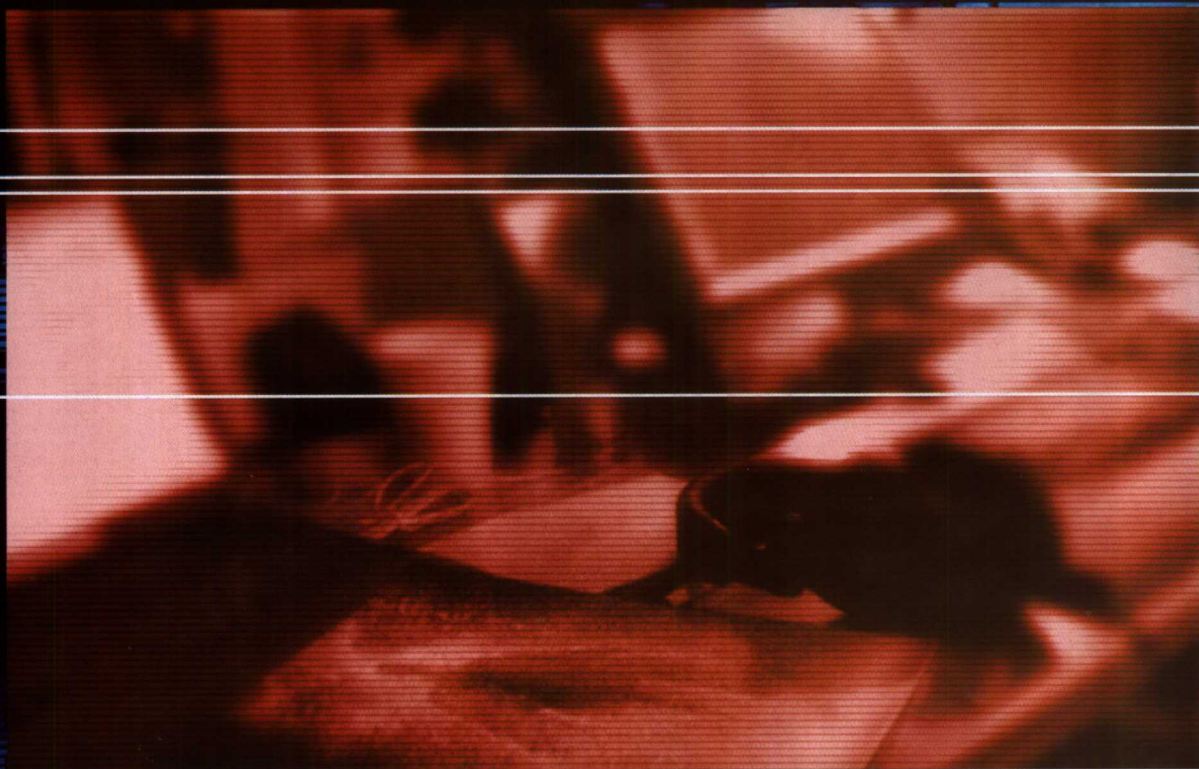
01:01:01



01:01

1.1 欢迎来到hillmancurtis

我的公司（hillmancurtis.com）是一支富有创造力的队伍，在这几年里，我们在Web动画这个虽小但变化很快的世界里站稳了脚跟。这主要归功于我们的努力工作，我们的公司在利用Flash进行网页设计方面做了许多项目。在本书中，我将阐述我们公司发展过程中有关网页设计的各个方面，以实际项目的创建来说明Flash的应用。



1.2 本书的内容安排

在本书中，分析了几个在现实中成功的Flash动画和界面。它们在Web上都获得了成功。本书主要介绍作为Flash设计者将会遇到及需要解决的难题。书中选择了8个方面的难点，它们清楚地揭示了一个成功的Flash动画设计者所应掌握的最关键的技术。

- 第2章描述在Macromedia站点上运行了两年多的Flash动画，它将成为后面介绍的文本效果动画的基础。
- 第3章分析了一个广告短片，说明如何利用音频为Web创造丰富的多媒体动画。
- 第4章详细介绍我们公司的导航网页，以及它的多状态翻转和视频效果。
- 在第5章里，我们着重介绍了3D技术以及相关的考虑因素。
- 在第6章中介绍矢量视频。我们将视频矢量化，随着视频的自然动作，得到比较小的文件及可伸缩的矢量。
- 第7章描述在以MP3技术为基础的Sky作品中使用的声音流，它们的设计既可以用来启发设计者，也可用来执行。
- 在第8章中分析了OrangeDesign公司的Fred Sharples的编程技巧，以说明在丰富的多媒体站点中Flash编程的基础。
- 第9章介绍由Juxt Interactive公司的Todd Purgason发明的Juxt Interactive，专门介绍了Todd开发的为客户设计、向客户推销并赢得客户的独一无二的过程。

本书尽管介绍了大量的Flash技巧和技术，还包括Macromedia FreeHand 8、Adobe Premiere、Adobe Dimensions、Adobe AfterEffects、Macromedia SoundEdit 16、SoundForge以及form.Z的程序，而重点仍在于设计。每章均从“设计思想”开始，通过设计，作者分析并阐明了概念、设计的构想以及用来成功实现的过程。

首先，我是一名设计人员，我拥有激情，深深感受到在生活中动画作为交流工具的作用。如果你通过本书能理解如何使用Flash和设计过程，进行清晰的、富有创造性的及有效的交流，作者的目的就达到了。



1.3 Web设计的特点

我最初将Web视为二级环境，这种看法限制了我对它的应用。对Web中的框架和表格、有限的颜色、ASCII文本以及不断变化的浏览器和平台，我感到非常不适应。Web媒体让人感到手足无措，我花了很长的时间才适应它。事实是，当我们为这种媒体进行设计时，总会面临挑战，我们要去改变和适应它的变化。随着我开始为Web做设计，特别是设计Flash动画时，我逐渐成长成为一名设计师。正是由于Web具有“缺陷”，我才必须集中精力去做Web设计，并逐渐在技术上成熟起来。我现在已经喜欢Web设计了。下面将首先介绍为了在视觉上表达我的信息所必需并且一定要包含的要素。

1.3.1 动作即信息

当Marshall McLuhan(加拿大未来学家、传播学家)说“媒介即信息”(The medium is the message)的时候，是认为用来传达信息的方式更重要，对信息本身的影响更大。与此类似，在动画中，动作可能更重要，对移动的动画元素有更大的影响。选择在屏幕上移动或不移动元素会大大丰富元素的含义。例如，如果我选择慢慢移动一个文本元素，从黑色中渐渐消失并在屏幕中央“溶解”，便使文本元素有了一种戏剧性的和聚焦的感觉，也许还有稳定的感觉。如果同一文本绕着屏幕旋转，那文字就好像在“玩耍”，或像是在“吵闹”。动作可以表达信息，在屏幕上移动任何东西之前，都要首先想一想将要表达什么意思。



动作：通用的语言

动作是一种通用的语言。每个人对它的理解均不相同。例如，如果某个东西在屏幕上呼啸而过，便有“快速”或“紧急”的意思。而缓慢的动作则可能表达“平静”。这与节奏有关，而我们所有人都能够理解这种语言。